LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

RETRO POLIS

JEUX:
MANIAC MANSION
YOSHI'S ISLAND
SONIC SPINBALL
DONKEY KONG 64
EARTHWORM JIM MCD
DBZ LA LÉGENDE SAIEN
PILOTWINGS 64
MARIO KART 64
WARIO LAND
ILLUSION OF TIME
DONALD IN MAUI MALLARD
MARIO PARTY 3
TINTIN AU TIBET
EXTREME-G 2
SONIC DRIFT RACING
SKELETON KREW
UNIRALLY
STREET FIGHTER THE MOVIE
PANZER DRAGOON SAGA

DOSSIER:
Mais où sont passées les archives de Télévisator 2?

GOODIES:
Le hors-série Game Musem vol. 1

N°24
décembre 2011

R3TR0P0L15 - 24 - 0€

Une fois à l'intérieur...

...plus question d'en sortir!

Revue dans ce magazine

Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co. Ltd

EDITO DÉCEMBRE 2011

ET BIM! 20 tests!
Retropolis explose le score pour vous gâter comme il faut à Noël... Dans ce feu d'artifices de jeux sur toutes consoles, tous types et toutes générations confondues, Retropolis a exhumé le meilleur (Maniac Mansion, Panzer Dragoon Saga...) comme le pire (Street Fighter the Movie, Extreme-G 2). Entre les deux, des tas de hits, de jeux moins populaires mais qui méritent toute notre attention!
L'idée, c'est aussi de vous gaver comme des oies avant le prochain numéro qui ne sortira pas avant janvier... 2013. Hein? Quoi?! La DeLorean volante est bousillée c'est ça?
Rassurez-vous, il s'agit juste d'un break nécessaire pour assurer la suite du service avec de nouvelles consoles et plein de nouveaux articles!
D'ici là, Retropolis va vous proposer un énorme numéro hors-série pour 2012, rempli de tests assez particuliers pour vous faire patienter toute l'année...
Merci pour votre fidélité, votre confiance et éclatez-vus comme des bêtes pour boucler 2011 en beauté!

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.27
DOSSIER p.70

AGENDA

Happy Birthday Seiya

Seiya (Seiyar dans la version française du dessin-animé), porteur de l'armure de Pégase est né un 1er décembre. C'est le principal héros de la série des Chevaliers du Zodiaque, avec tous les attributs que cela implique généralement: courageux, loyal mais aussi fougueux voire colérique voire un peu con dans de nombreuses situations où il s'obstine à foncer tête baissée. Même si il n'était pas super fan de la princesse Saori étant gamin, ses sentiments ont évolué en même temps que sa puissance, faisant de lui par la suite le protecteur le plus dévoué de celle qui s'est avéré être la réincarnation de la déesse Athéna. Comme quoi Link et Mario ne sont pas les seuls à passer leur vie à la risquer pour une princesse inaccessible! Pour revenir au Chevalier de Bronze qu'il est, il a gagné sa belle armure en Grèce en battant l'imposant Cassios après avoir été entraîné par la mystérieuse Marine. Ses

Météores de Pégase sont son attaque la plus emblématique, celles que tout bon fan en culotte courte a rêvé au moins une fois de lancer contre un sâle gosse dans la cour de récré! En bon leader officieux, on peut également noter sa capacité à mettre souvent un point final aux grands chapitres de la série, ainsi que son lien avec l'armure sacrée du Sagittaire qu'il aura l'occasion de revêtir quelques fois... aaah ces héros!

Le saviez-vous?

Dans Dragon Ball Z: La Légende Saien sur SNES, beaucoup de joueurs se sont interrogés sur le mot Cacarot qui semblait être le fruit d'une erreur de plus dans la traduction française catastrophique du jeu... mais non: il s'agit bien du vrai nom (approximatif) de Sangoku en version originale.

Sortie de Soul Calibur

Enfin! Le 1er décembre 1999, la sortie de Soul Calibur va prouver à tous les joueurs européens sur Dreamcast qu'ils ont eu raison de choisir cette console... En voilà un jeu qui va faire des jaloux, à commencer par les bastonneurs en herbe qui ont choisi de se défouler chez la concurrence; sans parler des autres jeux de baston qui se retrouvent tous graphiquement à la rue!

Le saviez-vous?

C'est presque la même chose... mais non: Unirally, le jeu de monocycles très fun sur Super NES, s'appelle Uniracers aux Etats-Unis.

Sortie de Shenmue

Le 1er décembre 2000, LE jeu est arrivé... Oui oui, le projet le plus ambitieux de Sega, le chef d'oeuvre le plus impressionnant de la Dreamcast... Peut-être même l'aventure qui va vous faire déambuler dans les ruelles de lointains quartiers japonais pendant que votre famille fêtera Noël dans la pièce à côté, qui sait! Bref, ça y'est, Shenmue débarque enfin en Europe et on peut dire que ce second millénaire s'achève de façon magistrale dans le paysage vidéoludique...

Effondrement des parts de GT Interactive

On connaît tous le jeudi noir correspondant au crash boursier de Wall Street en 1929. Mais le mercredi 4 décembre 1996 fut assez pourri aussi pour GT Interactive Software: l'entreprise a vu ses parts chuter de 37,6% sur le marché de Nadasq, après que la compagnie ait annoncé que ses jeux prévus sur Nintendo 64 seraient retardés! Décidément, la ponctualité et cette console ça fait 2. Ou même 64.

Le saviez-vous?

Maniac Mansion est le seul jeu a dépasser la fourchette de prix habituels dans le catalogue NES, en étant commercialisé au prix de 550F (pas loin de celui d'une Game Boy!).

Création de Disney Interactive

C'est le 5 décembre 1994 que Walt Disney Company créée la division Disney Interactive afin de développer et produire un contenu interactif multimédia pour différents supports: CD Roms pour ordinateurs, cartouches de jeu pour consoles Sega et Nintendo; les produits seront distribués par Buena Vista Home Video. Ce sera donc l'occasion de retrouver des franchises ou célèbres persos comme Le Roi Lion, Donald ou Toy Story! Mais si cette division marque la volonté de Disney d'impliquer plus que jamais son patrimoine avec le jeu vidéo, il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'une évolution: la célèbre entreprise étant déjà présente depuis de nombreuses années dans le paysage videoludique... vous n'avez quand même pas oublié les chefs d'oeuvre que furent Castle of Illusion, Quackshot ou Aladdin?

Si vo
abs
pleurnicher d
mois, exigez
32 bits pour N

ous voulez olument lans quelques une Noël.

"Il y a 10 ans, la puissance informatique de l'Ultra 64 aurait coûté $14 millions, mais le plus extra-ordinaire est qu'elle sera disponible auprès du grand public aux alentours de $250"
Tom Jermoluk, président de Silicon Graphics.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

Nintendo Powerfest 1990

Le 7 décembre 1990, Nintendo organise la grande finale du PowerFest (ou Nintendo World Championships) aux studios Universal de Los Angeles. Comme pour le reste de la compétition, la dernière ligne droite s'y déroule pendant 3 jours sur une cartouche NES spécialement conçue pour l'occasion regroupant 3 épreuves: en 6 minutes et 21 secondes, les concurrents doivent chopper 50 pièces sur Super Mario Bros., effectuer une course spéciale sur Rad Racers et enfin utiliser le temps restant pour scorer sur Tetris. Le total des points est ensuite comptabilisé (au préalable, on multiplie par 10 celui de Rad Racers et par 25 celui de Tetris) pour déterminer le vainqueur! C'est Jeff Hansen qui remporte la catégorie des 11 ans et moins, Thor Aackerlund pour le 12 à 17 ans et Robert Whiteman pour les 18 et plus. Chaque gagnant repart avec un joli pactole: 10.000$ en bons d'épargne, une voiture (pour les juniors c'est papa qui va être content), une super TV et un trophée Mario doré! Alors si vous voulez vous frotter aux super records des gagnants, il ne vous reste plus qu'à mettre la main sur l'une des rares cartouches de la compétition produites!

Sortie du Roi Lion

Iiiiiiinnngonyamaaaaaa!!!! Le 8 décembre 1994, trouvez un rocher bien en hauteur puis avancez-vous à la vue de vos voisins émerveillés en brandissant fièrement votre 16 bits: Le Roi Lion pousse son premier rugissement sur consoles et va tenter de vous mettre la même claque que son collègue Aladdin sorti l'année précédente. Mais attention, pas de jaloux pour cette fois: vous aurez droit à la même version sur Megadrive et Super NES!

Sortie de Zelda: Ocarina of Time

Enfin, nous y sommes... 11 décembre 1998, plus que 2 semaines avant la date fatidique des cadeaux, et le jeu le plus attendu de la planète débarque enfin dans les rayons des magasins en Europe!! Zelda: Ocarina of Time aura su se faire désirer mais ça y'est, cette fois c'est la bonne et nous allons enfin nous aventurer dans l'immense royaume d'Hyrule en 3D! Imaginez la fébrilité des joueurs européens qui vont écouler les stocks de jeux aussi vite qu'une vague de bimbos surexcitées un jour de soldes... Grâce à Link et à un solide sens de l'orientation pour capter les rares magasins qui auront encore la précieuse bôite noire frappée du logo doré en rayon, ce Noël 1998 va être le plus magique de tous pour les joueurs N64!

Sortie de Mega Man

Il est petit, il est bleu, il avance d'un pas décidé et il a un canon greffé sur le bras: non, ce n'est pas le Schtroumpf-Terminator envoyé du futur par Gargamel mais Mega Man, un robot plein de ressources qui débarque sur NES le 13 décembre 1989! Le nouveau petit héros de Capcom va vous étonner par sa capacité à utiliser les armes des boss vaincus contre d'autres boss, et va vous faire souffrir dans des niveaux à la difficulté redoutable!

Le saviez-vous?

Sur Game Gear, Sonic Drift Racing est la version européenne de Sonic Drift 2. Pour rappel, le précédent volet n'était jamais sorti chez nous!

Sortie de Mega Man 2

On trouve souvent en magasin des jaquettes de jeux qui piègent les jeunes joueurs naïfs et innocents que nous sommes: un titre qui claque avec un héros qui a de la gueule peut contenir en effet une cartouche bien pourrie. Et puis il y'a Mega Man 2, le contre-exemple ultime qui s'expose dans nos rayons le 14 décembre 1990. Regardez un peu cette belle tête de vainqueur armée d'une quille chromée! Qui pourrait croire que le jeu en question est une évolution géniale du premier épisode, une nouvelle référence du jeu de plates-formes qui va consacrer son héros au panthéon des grands noms de la NES aux côtés de la mascotte Mario?

BATAILLE DE BOUFFE!

Votre écran télé fait splatch?
C'est l'effet Donkey Kong™ 64!

Retrouvez Donkey et Diddy et faites la connaissance de grosses bêtes : Lanky, Chunky et Tiny et leur centaine de nouveaux mouvements. Explorez des mondes gigantesques. Armez-vous de fruits exotiques. Bombardez-en des boss énormes. Eclatez de nombreux mini-jeux d'arcade pour couronner le tout.
Vous trouvez qu'on en fait trop?
La preuve : on a même du inclure le Memory Expansion Pak pour que tout fonctionne.

DONKEY KONG 64 AVEC EXPANSION PAK

NINTENDO

Sortie de Donkey Kong Country 2

Le 14 décembre 1995, Donkey Kong Country 2 sort sur Super NES; il ne vous reste donc qu'une dizaine de jours pour supplier vos parents de vous l'offrir pour Noël! Jouez-la fine. Si ils vous disent «euh mais tu ne nous avait pas déjà supplié pour un Donkey Kong Country l'an dernier en disant que c'était une révolution, toussa toussa?», expliquez-leur que c'est un sujet d'étude afin de savoir si on peut surpasser la perfection, qu'on ne peut pas laisser le pauvre petit Diddy Kong sans son papa en cette période de fête, que la petite Dixie est adorable, que les nouveaux niveaux vont une nouvelle fois faire exploser les couleurs de leur belle télé au salon... et c'est important de rentabiliser cette télé qui coûte si cher. Ouais, c'est bancal mais pour un jeu comme ça, faut tenter le tout pour le tout.

Partenariat entre Sega et Excite @ Home

Le 14 décembre 1999, Sega of America annonce un partenariat avec Excite @ Home... Le @ n'est pas là par hasard puisque cette alliance va permettre au Dreamcast Network de bénéficer de contenu web en provenance de ce géant du web, ainsi que d'une interface mieux adaptée au format des écrans TV. Si cette info vous donne mal au crâne, dites vous juste que votre voyage sur la planète internet en compagnie de la Dreamcast n'en sera que meilleur!

Le saviez-vous?

Nintendo et la censure, c'est une histoire qui ne date pas d'hier: déjà sur NES, le jeu Maniac Mansion avait subi de nombreux changements notamment au niveau des dialogues écrits, généralement plus crus dans la version d'origine.

Toy's R Us retire Night Trap de ses rayons

Le 16 décembre 1993, la grande chaîne de magasins de jouets Toy's R Us retire Night Trap de ses rayons. Bon, on devine la crainte de promouvoir un jeu violent, blablabla... La scène «choquante» d'une jeune fille en petite tenue qui se fait capturer dans la salle de bains, blablabla... La cerise sur le gâteau reste la connerie des sénateurs du Wisconsin et du Connecticut qui considèrent que ce jeu encourage à capturer et tuer des femmes. Ce boycott serait-il le prix à payer pour un jeu ultra-réaliste (enfin techniquement, pas à cause de son jeu d'acteurs nous sommes d'accord)? Dommage qu'il n'y ait eu personne pour prévenir ces abrutis que le but du jeu était au contraire de sauver les femmes en évitant leur capture...

Sortie de Donkey Kong Country 3

Toujours prêt à envahir els rayons pour les fêtes de Noël, Donkey Kong Country s'offre un ultime volet sur Super NES le 19 décembre 1996. La formule du «on garde un seul perso du volet précédent et on en ajoute un nouveau» est appliquée, c'est donc le gros bébé Kiddy Kong qui remplace Diddy au pied levé, ce dernier s'étant fait enlever avec le père Donkey (décidément). Même si on fait confiance aux p'tits gars de chez rare pour exploiter à nouvelle fois la 16 bits au max de ses capacités, ça commence à sentir un peu la corde usée mais vous pouvez vous le prendre comme lot de consolation: en effet, la Nintendo 64 dont vous rêviez ne sera toujours pas au rendez-vous sous les sapins français cette année...

ALORS COMME ÇA TU VEUX

N°1 DES VENTES 1994 • USA • JAPON • Jeux de rôles

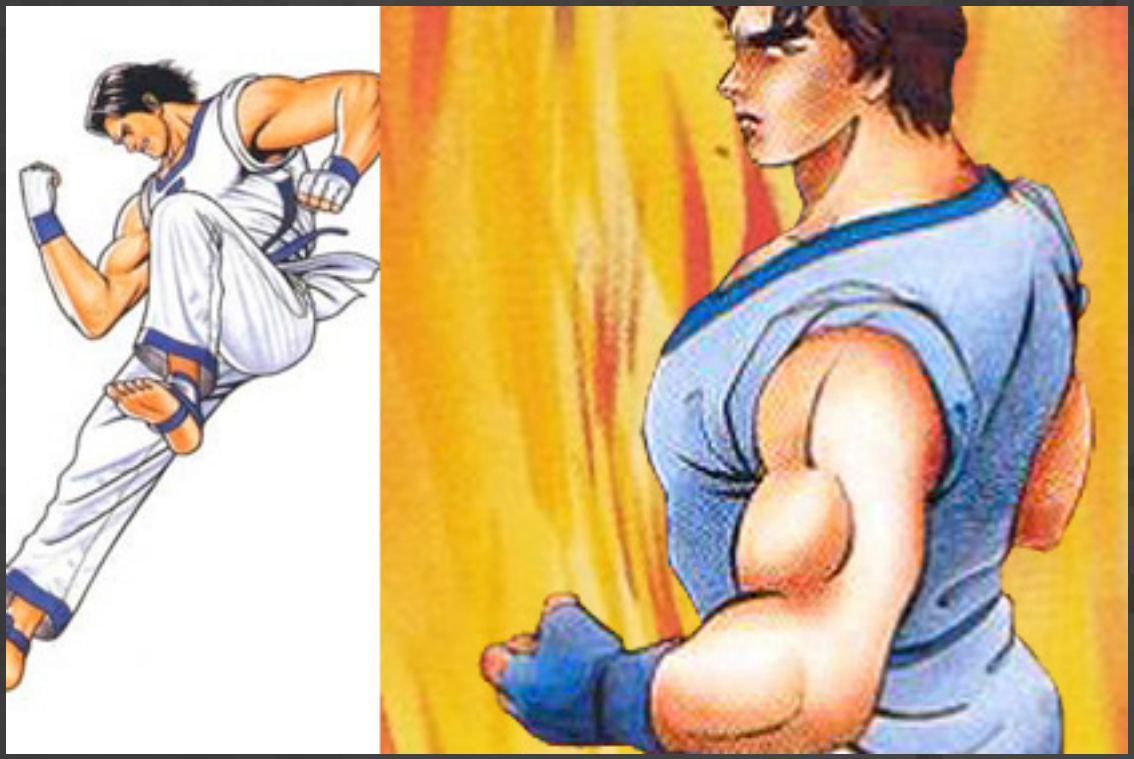
Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands m Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as ver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencont amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la ma Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

chef. Il espérait
ystères : la Tour
uré de le retrou-
er de nouveaux
ie de l'esprit de

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
3615 Nintendo (1,27 F/mn)

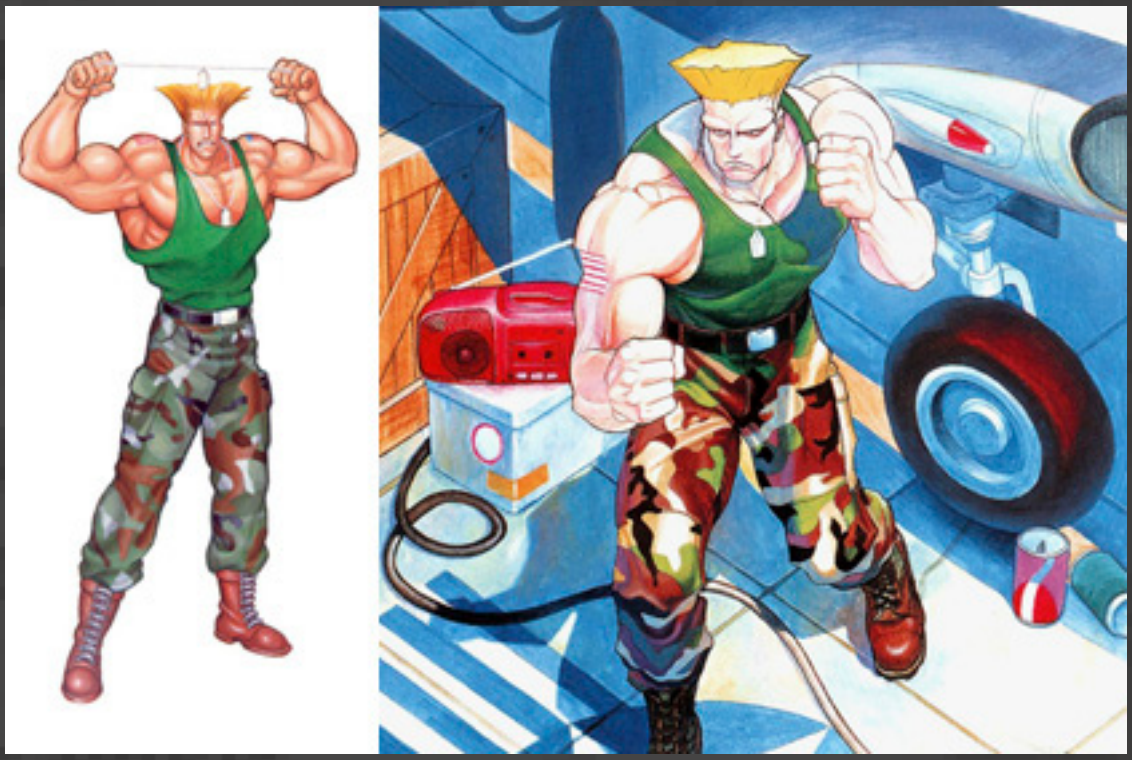
Nintendo
ILLUSION of TIME
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
VERSION ENTIÈREMENT FRANÇAISE
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS

Happy Birthday Kim



Kim Kaphwan est né le 21 décembre 1964. Ce mec peut être considéré comme le perso idéal dans la série Fatal Fury: champion du monde de Taekwondo, combattant droit et puissant respectueux et respecté toujours partant pour de nouveaux challenges, père de famille et mari aimant et aimé, ami du héros Terry... Bon, y'a pas un dossier caché qui traîne, de sombres histoires avec de la coke et des filles de joie? Ben non. Y'a pas à dire, Kim est fiable à tous les points de vue, les joueurs ne s'y tromperont pas en le choisissant!

Happy Birthday Guile



Guile est né le 23 décembre 1960. Ce capitaine de l'US Air Force est l'un des 8 combattants originaux de Street fighter II mais aussi le plus décidé (avec Chun-Li) à aller botter le cul du tyrannique M. Bison, responsable de la mort de son meilleur ami Charlie... Quitte à délaisser momentanément sa femme et sa fille. Il aurait d'ailleurs eu l'opportunité de l'achever après l'avoir affronté dans Street Fighter II si elles n'étaient pas intervenues pour le raisonner (vous connaissez le refrain, la vengeance n'apaise rien, ça ne le ramènera pas, tout ça...). On peut également retenir de Guile un nombre assez important d'attributs: sa fameuse attaque spéciale, le Sonic Boom, reproduisant celle de Charlie mais aussi le dog tag de son défunt ami qu'il porte en permanence autour du cou, sauf pour le brandir lors d'une victoire. On notera également le tatouage du drapeau américain au niveau des deltoïdes sur chaque bras (des fois que vous n'ayez pas assimilé sa nationalité). Mais gardons le meilleur pour la fin: sa mythique coupe de cheveux qui concurrence directement celle de Desireless... Y'a du laisser-aller dans l'armée!

Happy Birthday Lion

Le cadet des combattants débarqué lors du 2nd Virtua Fighter est né le 24 décembre 1979. Cocorico, il s'agit d'un français! Bon alors un truc est clair, il va falloir expliquer à ses concepteurs que Lion Rafale n'est pas du tout un nom crédible en France, juste un assemblage de deux mots qui fait très cliché. Je ne sais pas si ils ont cherché à rafraîchir le nom Léon mais c'est raté, ça aurait été la même chose si il s'était appelé Léopard Bourrasque. Bref, son parcours est un peu un ratage également car il n'a pas plus brillé dans Virtua Fighter 3 que dans le 2 en se faisant toujours éliminer très rapidement. Dommage car d'un côté il veut prouver sa valeur pour échapper aux obligations de sa riche famille, et de l'autre il exécute un art martial assez efficace et original basé sur le style de la mante religieuse.

Happy Birthday Billy

Billy Kane est né le 25 décembre 1966. Mais ça n'a pas dû être un joyeux noël souvent vu le nombre d'années que ce jeune orphelin a passé avec sa soeur dans les rues de Londres. Le big boss Geese l'a pris sous son aile, faisant non seulement de lui son bras droit mais aussi le champion à vaincre dans le premier tournoi de Fatal Fury. C'est un choix judicieux: le bad boy anglais est aussi brutal qu'agile avec son bō (oui oui, c'est ce long bâton de combat, Donatello des Tortues Ninja en utilise un aussi...). Mais tout boss doit être vaincu tôt ou tard, surtout quand il oeuvre pour le crime organisé; et quand Terry lui sera passé dessus, Kane n'aura de cesse de vouloir se venger des frères Bogard!

Sans le Monde du jeu Nintendo

TESTS

Maniac Mansion

YOSHI'S ISLAND
SUPER NINT

SONIC
SPINBALL

NINTENDO64
EXPANSION PAK
DONKEY KONG 64

SEGA

DRAGON BALL Z
NINTENDO

NINTENDO64
PILOTWINGS 64

NINTENDO64
MARIO KART 64

GAME BOY
MARIO LAND

ILLUSION
TIME
NINTENDO

GA DRIVE
DONALD MAUI MALLARD

NINTENDO64
MARIO PARTY 3

GA DRIVE
Tintin au Tibet

XG2
Acclaim

SONIC
DRIFT
RACING

GA DRIVE
KREEM

unirally
NINTENDO

SEGA
GA SATURN
STREET FIGHTER

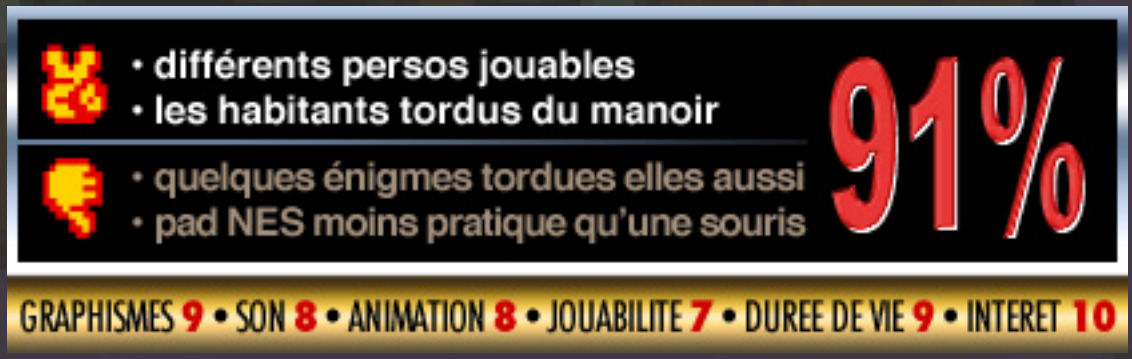
SEGA
GA SATURN
PANZER DRAGOON SAGA

GAME MUSEUM
VOL.1

Une jolie Sandy prisonnière d'un grand manoir, un petit ami et sa bande prêts à braver l'horreur pour la sauver. Non, Maniac Mansion n'est pas un film de série Z à louer absolument mais un fabuleux point & click... à essayer absolument!

Ce gameplay plutôt original sur consoles consiste donc à progresser en utilisant les différents verbes d'un panneau de commande: aller, ouvrir, utiliser, prendre, lire... avec un nombre incroyable d'interactions possibles avec l'environnement, on se laisse facilement tenter par des combinaisons hasardeuses pour le fun ou pour avancer. Car les énigmes du Maniac Mansion sont loin d'être toujours évidentes mais on ne se sent jamais seul: d'une part parcequ'il est possible de choisir 2 membres pour accompagner le courageux Dave, de la punkette à l'intello touche-à-tout en passant par le surfer à mèche ou le mec en noir taciturne. Et de l'autre parce que ce manoir est bien sûr habité...

La famille tarée du Dr. Fred ainsi que d'étranges tentacules qui peuplent les lieux font en effet vite monter la trouillomètre au détour d'une pièce! Et même lorsqu'ils ne sont pas dans les parages, la déco générale donne le ton (tiens, que fait cette tronçonneuse sur le mur de la cuisine?). Mais le mélange judicieux d'humour et d'horreur transforment le jeu en une expérience inoubliable, habillée par une super réalisation graphique et sonore: Maniac Mansion réunit tout ce qu'il faut pour passer la nuit la plus barrée de votre vie de joueur alors foncez vous le procurer!



SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

plates-formes • Nintendo • 6 octobre 1995 • 1 joueur SUPER NINTENDO

L'immense Super Mario World laisse enfin place à son successeur sur Super Nes! Et comme SMB2 en son temps, le 2nd volet s'annonce bien différent de son modèle, à commencer par Mario lui-même qui est relégué au second plan de cette grande aventure...

Le plombier moustachu est devenu un bébé à transporter et protéger des pièges et ennemis au fil des niveaux: si Yoshi est touché, il faudra rattrapper le bébé qui s'envole dans un court laps de temps sous peine de perdre une vie. Fardeau ou 2nde chance, chacun se fera son idée sur ce choix audacieux! Avec du gobage intensif d'ennemis et du lancer d'oeufs au programme en plus de transformations occasionnelles, on ne peut pas nier l'effort de Nintendo à renouveller un gameplay qui n'en avait pourtant pas spécialement besoin; mais que les aficionados de plates-formes se rassurent: l'excellent level-design propre à la série est conservé et même sublimé...

Yoshi's Island nous livre un florilège d'effets époustouflants: les magnifiques décors qui semblent avoir été crayonnés d'une main de maître sont peuplés d'ennemis ou éléments qui prennent parfois des proportions incroyables! Des trésors d'inventivité sont également déployés pour rendre la progression aussi intense qu'éblouissante, même si l'éloignement de la base classique de la série reste un risque qui pourra rebuter certains puristes du Royaume Champignon. Pourquoi se passer de cette petite perle pour si peu?

- une réalisation à tomber par terre
- changement de concept audacieux...

- ...mais déroutant pour une suite
- Bébé-Mario... quand il couine!

96%

GRAPHISMES **10** • SON **9** • ANIMATION **9** • JOUABILITE **9** • DUREE DE VIE **9** • INTERET **10**

SONIC SPINBALL

flipper • Sega • 15 novembre 1993 • 1 à 4 joueurs MEGADRIVE

Sonic dans un jeu de flipper?! Allez, avouez que ce n'est qu'à moitié surprenant quand on connaît les tendances de la bête à se rouler en boule et à rebondir dans tous les sens. Mais de la bonne idée au bon jeu, il y'a du boulot!

Sans vouloir gâcher la fête d'entrée, il ne faut que quelques secondes de jeu pour se rendre compte que quelque chose cloche dans Sonic Spinball. Le 1er niveau dans les égoûts y'est peut-être pour quelque chose mais la réalisation gardera jusqu'à la fin ce côté un peu crade et ses musiques métalliques finalement assez éloignés de la fraîcheur des Sonic traditionnels. Un choix qui trouvera peut-être quelques des fans d'autant plus que les 4 niveaux qui constituent le jeu sont tout de même immenses et bien construits: on retrouve alors quelques repères comme les ennemis et boss et la chasse aux émeraudes ici indispensables.

Mais pour vraiment nous rappeler l'odeur enfumée des vrais flippers, il aurait fallu que Sonic se dote d'une inertie digne d'une boule en métal, ce qui n'est pas vraiment le cas. L'animation et le gameplay manquent de rapidité et de fluidité. Une faute qui compte double: un flipper et un Sonic quels qu'ils soient devraient être irréprochables à ce niveau-là! La progression pénible l'emporte alors sur le plaisir du scoring. Le jeu garde tout de même de bons côtés, mais la Casino Night Zone de Sonic 2 reste un meilleur spot pour se taper un bon flipper avec le hérisson bleu.

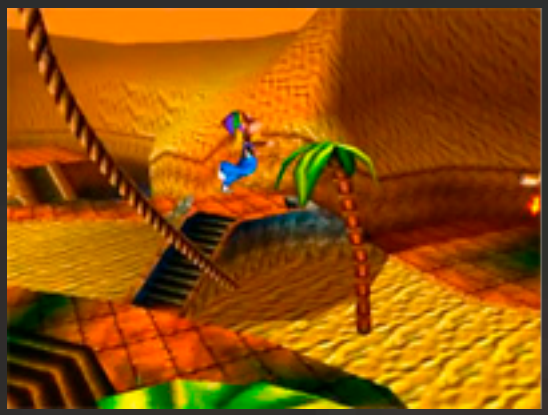
- concept du flipper, bien vu pour Sonic
- des tableaux vastes et élaborés

- une réalisation un peu crade
- Sonic est lourd à diriger, un comble!

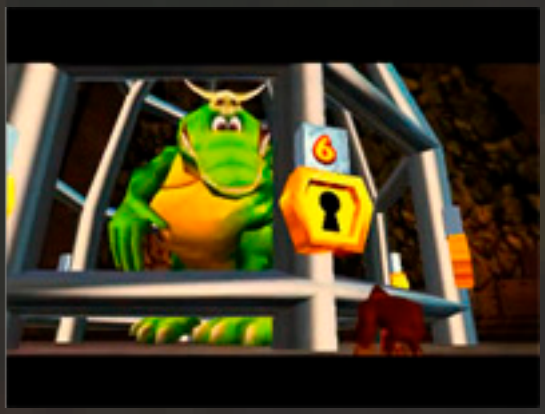
70%

GRAPHISMES 7 • SON 8 • ANIMATION 7 • JOUABILITE 6 • DUREE DE VIE 7 • INTERET 7

Les petits gars de Rareware ont prouvé qu'ils maîtrisent plutôt bien notre chère N64; place donc au grand retour de Donkey Kong au pays de la 3D, et voyons voir si ils n'ont pas perdu la main depuis les épisodes SNES!



DK64 mélange avec brio l'univers coloré/déjanté des Donkey Kong Country et le concept de Super Mario 64 dans la construction de ses niveaux articulés autour d'un monde central (ici, l'île de Donkey); le tout dans une 3D à la hauteur des attentes, même si les polygones aussi joliment travaillés qu'ils soient n'atteignent pas la claque des sprites de l'époque. Bon, c'est quand même vachement cool techniquement et la charte DK est bien respectée avec de gros boss, des ennemis familiers sans oublier les niveaux bonus, de nouvelles phases de jeu et même un sympathique petit mode battle en multi! N'oublions pas l'autre grosse surprise du soft: on passe de 2 à 5 persos jouables!



Libérés au fur et à mesure de l'aventure, 4 Kongs se joindront donc à Donkey; une bonne idée pour diversifier le gameplay... et pour compliquer la progression qui repose leurs aptitudes spécifiques. Exploration rime alors parfois avec tourner en rond, au détriment de l'action pourtant toujours captivante en temps voulu! DK64 reste un digne successeur des épisodes précédents en prenant de l'envergure avec la 3D, mais il faudra accepter les mécanismes qui vont avec pour l'accepter en tant que tel.

- univers toujours aussi drôle et coloré
- 5 persos jouables très sympas...

- ...qui compliquent pas mal la tâche
- on est souvent bloqué dans ce monde 3D

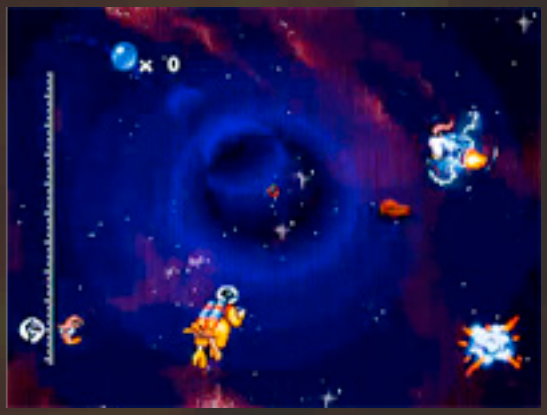
89%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

plates-formes • Virgin Interactive/Shiny Entertainment • 21 mars 1995 • 1 joueur MEGA CD

Wouaaahh regardez, c'est Jim! Le super ver-de-terre! Notre héros déjanté revient botter le cul à l'infâme Psy-Crow dans une version Mega CD boostée aux amphétamines pour l'occasion...



Pour ceux qui auraient loupé le coche sur les autres consoles, ce petit joyau du jeu de plates-formes met en scène un ver prisonnier d'une super-combinaison qui va pouvoir user de son elasticité naturelle pour effectuer d'improbables cascades, du shoot frénétique et des phases de jeu plus originales comme des courses spatiales en 3D, une phase en sous-marin, du base-jump... la David Perry's touch explose avec une animation cartoonesque à son meilleur niveau et des décors tellement fabuleux pour de la 2D qu'on ne pourra pas reprocher au Mega CD de nous proposer les mêmes graphismes que sur 16 Bits.

Mais attardons-nous sur les bonus de cette Special Edition: la réorchestration de l'excellente bande-son était bien sûr de rigueur pour ce genre de portage, mais l'ajout d'une arme qui dépote et d'un nouveau niveau sont aussi une valeur ajoutée non-négligeable. En ajoutant la réorganisation de la plupart des niveaux existants incluant des passages inédits, vous obtiendrez la version inconturnable du jeu de plates-formes le plus barré de sa génération; que vous ayez bouclé l'original ou non!

- un jeu aussi magnifique que barré!
- les petits plus de cette édition

- y'a des passages vraiment chauds...
- niveaux bonus cools mais répétitifs

89%

GRAPHISMES 8 • SON 9 • ANIMATION 10 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

DRAGON BALL Z
LA LÉGENDE SAIEN

baston 2D • Bandai/Tose • 1994 • 1 ou 2 joueurs SUPER NINTENDO

Dragon Ba-all Zède, zède, zède, zède... ah, vous les avez vus et revus ces interminables épisodes dans lesquels Sangoku et ses amis affrontaient Cell! Et bien vous allez pouvoir les revivre dans un nouveau DBZ sur SNES bien mieux maîtrisé que le premier. Go!

Nous retrouvons donc les principaux Super Saiens et Piccolo du côté des gentils et bien sûr Cell du côté des méchants, mais aussi les Pirates de l'Espace et Broly qui prolongent un mode histoire enfin digne de ce nom: de petites scénettes à choix multiples entrecoupent des combats désormais plus dynamiques: la rigidité relative du corps-à-corps se fait vite oublier face à la liberté des déplacements terrestres ou aériens, tandis que la panoplie de coups et de super-attaques et la libre concentration d'énergie offrent de belles stratégies de combat! Les modes versus et tournament promettent donc de beaux duels de Kaméhaméha et autre attaques Big Bang entre potes.

Avec sa réalisation plutôt soignée, pleine de détails qui feront plaisir aux fans et une richesse du gameplay qui n'a rien à envier aux ténors de la baston, ce DBZ 2 semble ne manquer de rien... sauf peut-être de quelques persos comme Krilin ou les cyborgs. Mais pas d'inquiétude: même la traduction parfois désastreuse des textes à l'écran n'auront pas raison du plaisir coupable de se prendre pour un super-guerrier tant cette suite est réussie!

- très fidèle à la série animée
- les batailles de Kaméhaméha!

- la traduction française affligeante!
- quelques héros manquent à l'appel

85%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

Paré pour décoller au lancement de la N64, un Pilotwings tout nouveau tout beau va réveiller l'instinct de pilote - ou d'oiseau - qui sommeille en vous. Vous n'avez pas le vertige, au moins?

A la place du mode 7, ce sont donc les polygones qui habillent désormais les îles à parcourir au fil de différents challenges. Rien d'exceptionnel de près mais ici, c'est la vue d'ensemble qui compte: on voit bien et on voit loin, l'appréciation de la distance est satisfaisante et c'est tout ce qui compte pour remplir des objectifs aussi sympas qu'exigeants: traversée d'anneaux, shooting de cibles, prise de photos... Du jet-pack au gyrocoptère en passant par le deltaplane ou les ailes d'oiseau pour être libre comme l'air, c'est un plaisir de redécouvrir un concept qui permet désormais d'appréhender pleinement les nouvelles vastes aires de jeu qu'offre la N64. Bien entendu, les sensations de vol sont exceptionnelles

Le vrai tour de force de Pilotwings 64 est de focaliser le véritable intérêt du joueur sur un scoring vite addictif et nécessaire pour avancer dans le jeu: un choix judicieux qui permet de revisiter les même environnements ou de répéter certaines épreuves sans avoir l'impression de tourner en rond. Les pilotes aguerris de la version 16 Bits seront ravis de retrouver un Pilotwings plus développé qui exploite comme il faut le savoir-faire de la console en matière de 3D. Quand aux néophytes... qu'attendez-vous pour vous lancer?

- un véritable art du pilotage!
- variété des engins volants

- certaines épreuves à refaire 15 fois...
- pas de mode multijoueur, dommage

85%

GRAPHISMES **8** • SON **8** • ANIMATION **7** • JOUABILITE **9** • DUREE DE VIE **8** • INTERET **9**

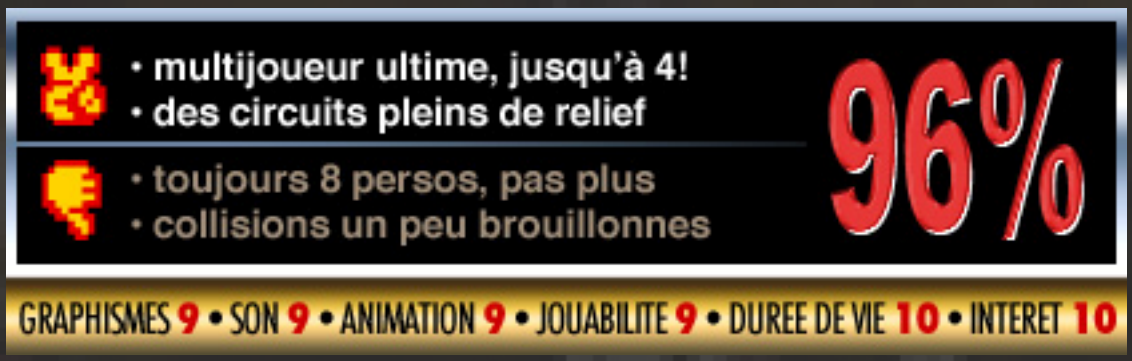
MARIO KART 64

course (kart) • Nintendo • 24 juin 1997 • 1 à 4 joueurs NINTENDO 64

L'inoubliable Super Mario Kart fait enfin son grand retour sur N64! Affûtez vos peaux de banane, lustrez les carapaces rouges et soyez prêts à appuyer sur le champignon!

La formule magique d'origine n'a pas bougé: la bande de Mario se livre une véritable guerre en karting à l'aide d'armes importées du Royaume Champignon et si le nombre de persos reste ici le même (Wario remplaçant Koopa), tout le reste a été amélioré! Des items supplémentaires dynamitent les parties, les circuits plus audacieux et originaux gagnent également en superficie et fourmillent d'animations en tous genres grâce à ce vrai moteur 3D qui fait toute la différence... ou presque, puisque les pilotes et objets restent des sprites. Mais même l'ordi qui triche au moins autant qu'avant et un gameplay à réapprivoiser ne sauraient gâcher la fête face à l'arme absolue d'un Mario Kart: son multijoueur!

Et si il y'a bien un jeu sur cette console qui justifie l'achat de pads supplémentaire, c'est celui-là: en passant de 2 à 4 joueurs simultanés, cette mouture N64 redéfinit le fun absolu du jeu à plusieurs; les arènes de combat garantissent à elles seules des heures de chasse aux ballons à base de coups bas, crises de rires et revanches interminables! Il vous reste donc plus qu'à prendre le téléphone, ramener 3 potes et autant de manettes, commander les pizzas et laisser le fun agir: la nuit va être très, très longue!



GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 10 • INTERET 10

Oh mon dieu, il l'a fait! Le double maléfique de Mario a fini par prendre sa place sur Game Boy! Renversons le «M», et place au très attendu Wario Land...

La cupidité de Wario est au centre de cette aventure qui s'apparente à une course aux trésors mais pas de panique, la structure de Super Mario Land 2 est conservée: les différentes zones d'une carte donnent accès à une foule de niveaux un peu relookés à l'effigie de notre héros en favorisant son côté bourrin (même les blocs pièces ont une sale trogne!); dommage qu' ils soient moins inspirés que ceux de son prédécesseur. Au point de vue de la réalisation en tout cas, Wario Land exploite lui aussi très bien les ressources de la Game Boy avec ses bons gros sprites. Faut-il oublier notre plombier pour autant? Pas si sûr...

Wario Land joue beaucoup sur les vices de son anti-héros ainsi que sur ses différents pouvoirs qui permettent de faire tomber ses ennemis comme des mouches, mais néglige un peu l'essence du jeu de plates-formes que l'on trouve à son meilleur niveau chez Mario. Le vilain bonhomme place tout de même son jeu parmi les hits de la Game Boy, prouvant s'il le fallait qu'on peut très bien réussir en étant bête et méchant!

- le vilain Wario a osé dégager Mario!
- il le remplace avec beaucoup d'humour

- niveaux moins inventifs que dans SML2
- Wario, t'es limite trop gros à l'écran!

89%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

ILLUSION OF TIME

aventure • Nintendo/Quintet • 27 avril 1995 • 1 joueur SUPER NINTENDO

Amateurs de grande aventure, préparez votre baluchon: le jeune Paul et ses amis vont vous embarquer malgré eux dans un formidable voyage aux 4 coins d'un monde régi par divers mythes et croyances...

Des vastes plaines de Nazca aux ruines d'Angkor en passant par la cité de marchands d'esclaves ou la traque de vampires, le bien nommé Illusion of Time joue autant sur son atmosphère mystérieuse que sur le rythme des évènements: les semaines de dérives sur un radeau perdu au milieu de l'océan semblent aussi réelles que le temps qui s'arrête sur le pont pavé d'or d'un navire légendaire. Une aventure brillante qui sait aussi faire preuve de légèreté avec ses personnages forts de leurs différents caractères: on ne dirige que l'un d'entre eux mais on ne se sent jamais vraiment seul pour autant, à moins d'être bloqué ce qui peut arriver fréquemment (c'est bien connu, les mythes sont propices aux énigmes).

Hors des villes, il faudra généralement nettoyer chaque lieu visité de tous les monstres qui s'y baladent pour ensuite trouver le bon passage pour avancer et ainsi de suite, jusqu'à un boss généralement très costaud. Pour parer à tout cela, notre héros pourra acquérir à certains endroits la forme d'un puissant chevalier ou d'un être liquide; c'est très efficace sur le terrain et ça permet d'oublier la relative linéarité de la progression: l'un des rares défauts de cette quête de premier choix qui mérite sa place sur SNES entre Zelda et Secret of Mana!

- de célèbres mythes revisités
- tout en français sil vous plaît!

- quelques boss un poil trop coriaces
- une progression assez linéaire

89%

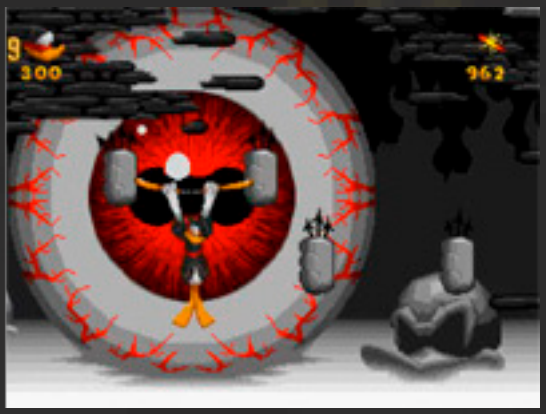
GRAPHISMES 8 • SON 9 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 10 • INTERET 9

DONALD IN MAUI MALLARD

plates-formes • Disney Interactive • 8 décembre 1995 • 1 joueur MEGADRIVE

Donald n'en a pas l'air comme ça mais c'est un aventurier accompli sur consoles, comme le prouve ce nouveau jeu qui nous emmène sur une île hantée par la sorcellerie vaudou! Alors, Maui Mallard sera-t-il le nouveau Quackshot de la Megadrive?

En tout cas, notre canard s'en donne les moyens avec une double-personnalité très intéressante lors des parties: celle du détective en chemise à fleurs capable de shooter différents types de projectiles et celle du ninja armé de son bâton, nettement plus classe et pratique pour les plates-formes mais beaucoup moins probant lors des sauts. En dépit de ce gameplay riche mais un poil bancal, Donald s'en sort heureusement très bien grâce à l'ambiance exotique de ses niveaux joliment réalisés qui dévoilent peu à peu les zones les plus inquiétantes de l'île, et une chose est sûre: le Club Med, c'est pas du tout par là!



Tout comme la plupart des jeux Disney chouchoutés sur 16 Bits, Maui Mallard livre une belle brochette d'animations qui font plaisir à voir. Et au-delà de sa capacité naturelle a faire le pitre, Donald nous sert mine de rien un vrai bon jeu de plates-formes, bien fichu et consistant. Les fans du genre peuvent presque y'aller les yeux fermés... voire masqués par un bandeau rouge, comme notre ninja magnifiquement ridicule!

- ambiance exotique drôle et réussie
- 2 looks, 2 formes de gameplay...

- ...mais celui du ninja laisse à désirer
- certains passages manquent de lisibilité

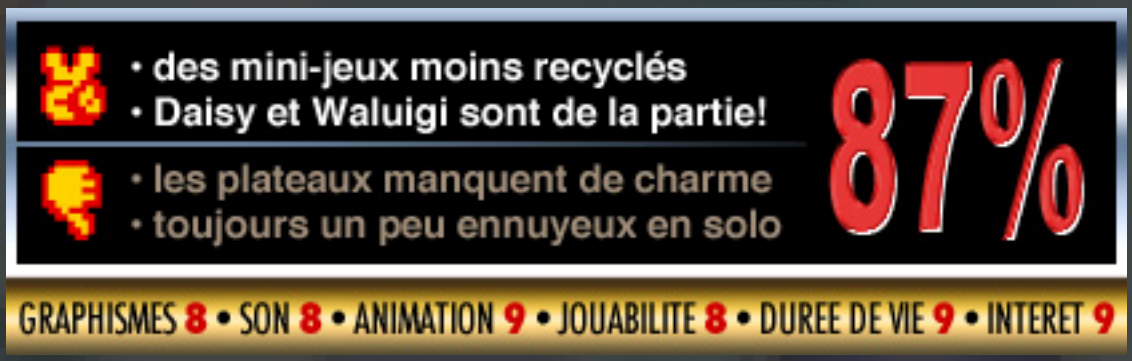
81%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 8

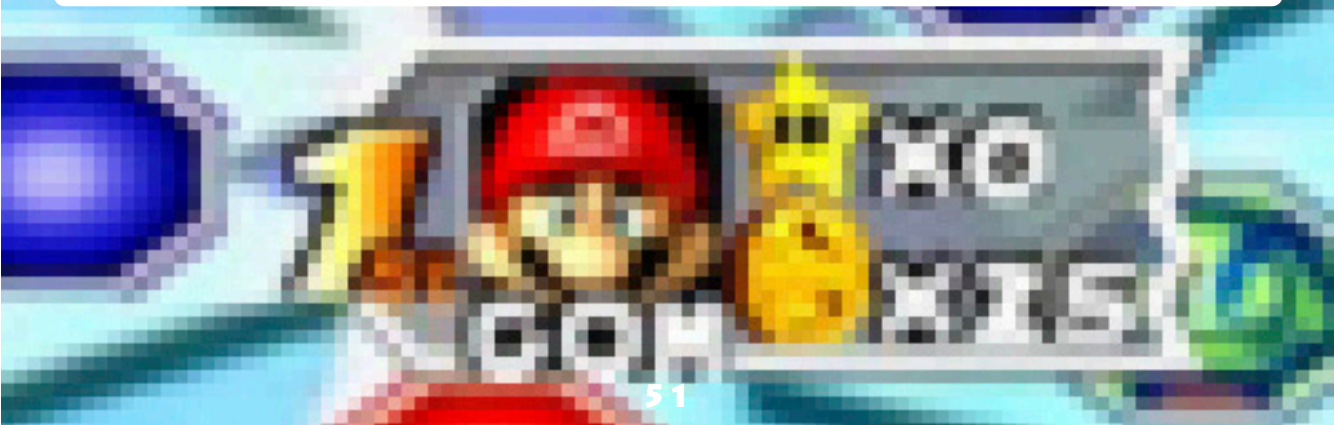
Il a l'honneur de faire partie de la dernière salve de jeux N64, et de clore ainsi une désormais célèbre série de party-games sur cette console: mesdames et messieurs, voici Mario Party 3!

Même pour la 3ème fois, c'est toujours avec une certaine excitation qu'on découvre les nouveaux plateaux d'un Mario Party, et surtout ses nombreux mini-jeux se déroulant lorsque tous les joueurs ont lancé le dé; par rapport à Mario Party 2, il faut dire que la vapeur semble inversée: les plateaux en question sont un peu moins inspirés cette fois-ci - dommage, ça ne résoudra donc pas l'éternel problème de l'attente interminable entre chaque tour, surtout lorsque c'est au tour de l'ordi - mais les mini-jeux sont ont gagné en fun et en fraîcheur, sentant moins le réchauffé que ceux de son prédécesseur: jeux de mémoire, petites courses, quizz ou jeux d'adresse, l'univers de Mario habille admirablement bien tous les types d'épreuves.

Soucieux de combler nos attentes, cette suite est plus complète que jamais avec l'arrivée remarquée de Daisy et Waluigi portant le nombre de persos à 8; une bonne nouvelle qui éclipse un nouveau mode duel assez anecdotique. Le contrat est donc une nouvelle fois rempli: Mario Party 3 ne brille pas forcément par ses nouveautés mais assure comme il faut du côté des jeux; après tout c'est le principal, et c'est ce qui vous permettra une fois encore de passer de bons moments entre potes!



GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9



Ce cher Tintin débarque enfin sur consoles! Parmi ses nombreuses aventures, le choix d'Infogrames s'est porté sur l'adaptation de Tintin au Tibet qui emmène notre jeune reporter à la recherche de son jeune ami Tchang, porté disparu en montagne.

En bon samaritain, Tintin va parcourir une série de niveaux uniquement basés sur le franchissement d'obstacles, et donc sans jamais frapper, hurler, tuer... tout le contraire du joueur qui va devoir se frotter à une difficulté aussi élevée qu'absurde! Des bouts de plates-formes inperceptibles aux obstacles les plus improbables (clochettes et femmes de ménage incluses) en passant par un cheminement parfois incohérent, on a clairement le sentiment d'être le rat de laboratoire d'une expérience vidéoludique sadique; dommage car Tintin au Tibet ne manque pourtant pas d'atouts!

En effet, la réalisation est une transposition impressionnante de la BD avec des graphismes de haute volée, un respect minutieux des environnements visités et même des bulles pour les dialogues! Les niveaux eux-mêmes - en dehors de leur horribles pièges - font preuve de beaucoup d'originalité en alternant diverses phases de jeu comme la traversée de rapides, de dangereuses descentes ou de périlleuses escalades. Très beau mais trop dur, Tintin au Tibet reste un jeu à tenter même si 95% d'entre vous laisseront au final ce pauvre Tchang à son sort!

- on se croirait vraiment dans la BD
- une progression souvent originale

- des obstacles incompréhensibles...
- ...pour une difficulté effroyable!

80%

GRAPHISMES 9 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 7 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 8

EXTREME-G 2

course futuriste • Acclaim/Probe Entertainment • 4 décembre 1998 • 1 à 4 joueurs NINTENDO 64

Extreme-G premier du nom a été une très bonne surprise sur N64, se positionnant parmi les très bons jeux de course futuristes aux côtés de F-Zero et WipeOut. Voici enfin une suite qui transformera peut-être le hit en licence solide!

L'excitation monte dès le lancement du jeu doté d'une très bonne interface, nouvelles motos, apparition des pilotes... on lance enfin la partie! Et là, c'est le drame... enfin c'est surtout terne. Une sale grisaille domine la course, et ce sera le cas de la plupart des circuits qui se détachent peu les uns des autres. Où sont les damiers colorés et les belles lumières du premier opus? Côté vitesse, XG2 assure toujours autant voire plus mais au prix d'un gameplay à la limite du catastrophique: ceux qui survivront à l'animation très saccadée se prendront certainement un bon gros bug de collision au détour d'un virage. Merde, même les ziques sont devenues anecdotiques! Mais que s'est-il passé?

C'est clair, cette suite s'est un peu vautrée dans son évolution. Mais les excellentes bases du premier XG restent palpables et pousseront certains fans de la première heure à s'accrocher quand même, car tout n'est pas à jeter: les nouvelles armes sont bien fichues, le mode multi en arènes mieux pensé et le passage du mur du son grisant... ces petits lots de consolation masquent tant bien que mal la déception de cette suite: la licence est donc désormais une réalité mais son avenir est plus qu'incertain!

- de nouvelles armes sympas
- le mode multi plus poussé

- décors vraiment ternes
- un manque de fluidité trop pénible

48%

GRAPHISMES **6** • SON **7** • ANIMATION **4** • JOUABILITE **3** • DUREE DE VIE **8** • INTERET **4**

SONIC DRIFT RACING

course • Sega • 1995 • 1 ou 2 joueurs GAME GEAR

Le Mario Kart de chez Nintendo a visiblement donné des idées à Maître Sega: la bande de Sonic est désormais prête elle aussi à se tirer la bourre sur circuit! Attention, c'est cependant sur Game Gear et non sur Megadrive que ça se passe...

Qu'on se rassure tout de suite, la grosse console de poche s'en sort étonnamment bien en matière de 3D, et ce même si l'écran est presque coupé en 2 pour afficher le tracé. Mais avant de se lancer, on peut choisir son pilote parmi 8 persos incluant même les méchants comme Fang, Sonic Metal et Dr. Robotnik himself! Un joli contenu auquel s'ajoute une grosse poignée de circuits colorés répartis sur différents championnats. L'ambiance des aventures classiques du hérisson est conservée: le mode 2 joueurs étant limité par une connexion par câble link, on court plus en solo pour réussir un niveau que pour remporter une victoire.

Si dans ce format les petits bolides sont plus maniables que prévu, il faudra toutefois se focaliser sur les courbes de la piste et minimiser le contact avec les concurrents... même si les items et attaques spécifiques restent bien pratiques. Plutôt complet et impressionnant techniquement, Sonic Drift Racing s'en sort relativement bien pour un support qui n'est pas vraiment optimisé pour ce type de jeu. Si vous êtes prêts à manger du Sonic à toutes les sauces, celui-ci ne devrait pas vous laisser un mauvais goût dans la bouche!

- une 3D qui s'en sort plutôt bien
- les différents persos tous jouables

- quelques bruitages un peu cheap
- dépassements parfois laborieux

80%

GRAPHISMES 9 • SON 7 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 8

SKELETON KREW

beat'em all • Core Design • 1995 • 1 ou 2 joueurs MEGADRIVE

Vous aimez les univers mignons et ensoleillés peuplés de gentils animaux et d'ennemis qui disparaissent proprement dans une poussière d'étoiles? Alors que les flammes de l'enfer vous arrachent le visage, voici Skeleton Krew!!

Dans la peau d'un chasseur de primes (parmi 3 au choix) traquant un terroriste répondant au doux nom de Kadaver, il va falloir s'engouffrer dans une poignée de niveaux prenant place sur différentes planètes dévastées par un futur post-apocalyptique. Au menu: explosion massive de robots, aliens, robots-aliens et systèmes de sécurité. Classique, bourrin, Skeleton Krew nous fait la surprise d'être également très bien foutu avec un gameplay très efficace malgré la 3D isométrique, et une ambiance immédiatement prenante. Et pour ne rien gâcher, certains boss envoient vraiment du lourd techniquement!

On prend déjà son pied en solo mais quelle bonne idée de permettre à un pote de rejoindre le carnage en co-op; et même si on aurait pu imaginer un challenge un peu plus hardcore en voyant le look du jeu, c'est avec plaisir qu'on le recommencera plusieurs fois seul ou à deux. Des squelettes, du métal, de la lave en fusion... rhoo mais qu'est ce qu'on est bien sur cette Megadrive!

- ambiance sombre et violente réussie
- très cool en co-op!

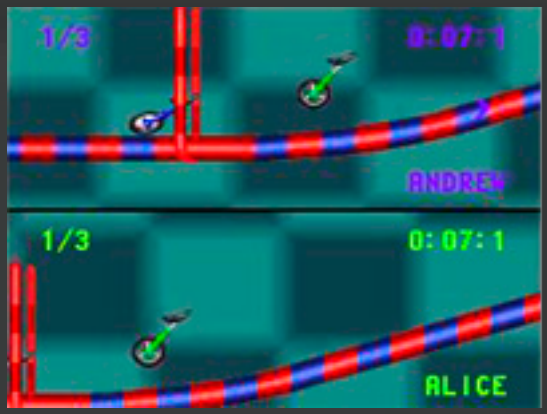
- le jeu aurait pu être plus difficile
- manque un peu d'armes secondaires

80%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 8

Marre du skate? Blasé des rollers? Dégoûté du bmx? Mettez-vous au monocycle, c'est trop hype et Unirally va vous le prouver!

Pas facile de s'enthousiasmer pour un tel concept, mais il suffit de lancer une course pour prendre immédiatement son pied en oubliant qu'on est quand même en train de diriger une roue surmontée d'une selle sans pilote! Les lignes bariolées sur lesquelles on file à vive allure vrillent et se courbent telles des montagnes russes, faisant aussi office de rampes voire de half-pipes; et c'est là que se révèle le pouvoir caché du monocycle: on peut effectuer triple-loops, double backflips ou frontlips et autres 360° grâce à un gameplay parfait et intuitif qui s'appuie sur une fluidité à toute épreuve...



...Car l'autre atout d'Unirally est sa vitesse hallucinante qui justifie tant bien que mal une réalisation tout de même très épurée. Si les montures improbables pourraient une nouvelle fois vous bluffer par leur modélisation impeccable, l'habillage trop dépouillé des courses ne risque pas de vous convaincre de ralentir pour admirer le décor. Retenons-donc tout le fun et les sensations grisantes de ce jeu qui ne paye pourtant pas de mine!

- différents tricks à effectuer
- parfaite fluidité

- des décors très dépouillés
- difficile d'anticiper les obstacles

83%

GRAPHISMES 7 • SON 8 • ANIMATION 10 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 8

STREET FIGHTER THE MOVIE

baston 2D • Capcom/Acclaim • août 1995 • 1 ou 2 joueurs SATURN

Il faut croire que Capcom assume pleinement la version ciné de Street Fighter avec notre JCVD préféré: voici désormais le jeu adapté du film adapté du jeu et... comment dire... certains fans pourraient bien pleurer des larmes de sang en allumant leur Saturn!

Dans Street Fighter the Movie, il y'a ze mouvie! Et qu'on aime ou pas l'adaptation de Steven E. De Souza, il faut reconnaître que ce jeu lui est très fidèle: un mode histoire avec Guile est entrecoupé d'extraits du film et de choix du joueur qui influent sur le prochain combat. Mais si les décors sont très réussis, on ne peut pas en dire autant des persos dont le rendu en motion capture est assez brouillon. On retrouve donc aussi des Ryu, Ken, Sagat et autres Blanka en version live au moins aussi pathétiques que dans le long-métrage, pour des versus entre potes qui s'annoncent très drôles...

Le problème est qu'il y'a aussi «Street Fighter» dans le titre. Et dans ce qui aurait dû rester la sympathique parodie live de SSFII, le massacre du gameplay et de l'animation vont achever les derniers fans encore debouts: c'est lent, c'est lourd, les mouvements sont à peine décomposés... seule chose en commun avec le (vrai) jeu au final: les coups spéciaux - quand ils sortent. Au moins, SF The Movie ne trompe pas sur la marchandise: c'est vraiment un portage très fidèle du film, une sorte de contre-performance déjà culte!

- les choix du mode histoire
- les coups spéciaux d'origine conservés

- un gameplay devenu atroce
- animation très raide et saccadée

44%

GRAPHISMES **8** • SON **7** • ANIMATION **3** • JOUABILITE **3** • DUREE DE VIE **8** • INTERET **3**

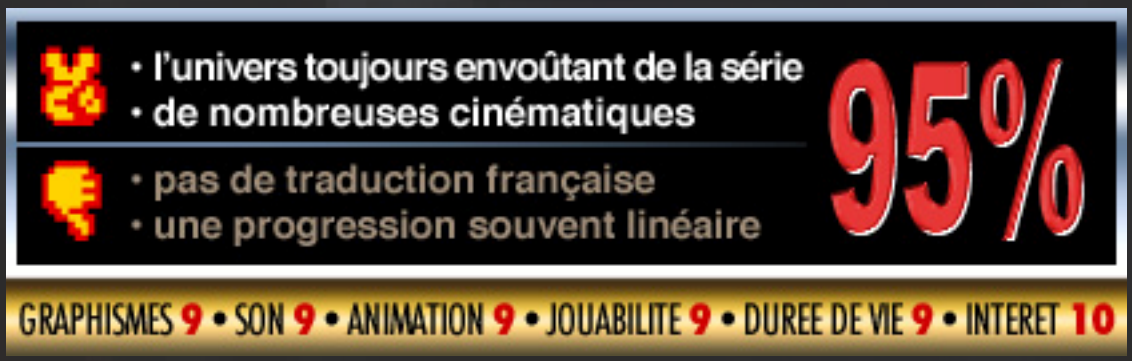
PANZER DRAGOON SAGA

RPG • Sega/Team Andromeda • 14 mai 1998 • 1 joueur SATURN

Après avoir mystifié par deux fois le shoot'em up sur Saturn, Panzer Dragoon s'aventure sur le vaste terrain du RPG à travers l'épopée d'Azel, jeune garçon pris entre les feux d'un Empire avide et de dangereux renégats qui se battent pour les vestiges d'une civilisation ancestrale.

Ce contexte nous emmène une fois encore à dos de dragon dans de magnifiques décors naturels peuplés de créatures sauvages ou d'imposantes machines de guerre. La nouvelle orientation de cet épisode permet de s'aventurer beaucoup plus librement dans des zones désormais ouvertes, d'introduire des villages et personnages qui rendront le joueur moins solitaire dans cette quête. Le rythme particulier du RPG modifie bien sûr l'approche des combats; mais la multiplicité des attaques couplée à un choix des angles d'attaque parvient à leur apporter une dimension plus stratégique sans en ôter leur fureur et leur dynamisme. Ce changement de concept est donc un pari gagnant mais si le gameplay a gagné en profondeur, la réalisation n'est pas en reste non plus...

Le moteur graphique et l'habillage sonore sont à la hauteur de l'opus précédent, ce qui est plutôt honorable quand on découvre l'ambiance et l'étendue de décors qui se parent de magnifiques teintes selon le moment de la journée. Certes, on trouvera bien quelques défauts mineurs: la durée conséquente de l'aventure n'est pas non plus poussée à l'extrême malgré la présence de 4 CD, et la progression reste relativement linéaire en dépit de quelques petites quêtes annexes. Il en faudrait plus pour dénigrer un tel jeu, et la tonne de magnifiques cinématiques ne trompent pas sur la marchandise: Panzer Dragoon Saga est un magnifique chant du cygne (ou du dragon) pour la Saturn.



GAME MUSEUM VOL. 1

USE CASSETTE WITH SUPER FAMICOM MARK ONLY

hors-série Game Fan • Japan Culture Press • décembre 2004

MAGAZINES

Un hors-série du mag GameFan, l'encyclopédie des consoles de jeux vidéo en guise d'accroche, et une magnifique illustration de Super Nes en pleine page pour la couv': voilà déjà 3 bonnes raisons de se jeter dans ce Game Museum qui s'annonce très alléchant!

Après quelques premières pages intéressantes consacrées à des machines japonaises des années 70/80, nous arrivons donc au coeur du poulet avec le chapitre Famicom qui sera suivi de 6 autres consoles parfois très populaires (Super Famicom, Megadrive, Saturn) et parfois moins (Pippin, NeoGeo pocket et Wonder Swan). Une sélection éclectique qui peut paraître étrange mais nul doute que les volumes suivants sauront accueillir les consoles

manquantes. On se réjouit dès la première lecture de trouver un bon équilibre sur les photos qui vont des captures d'écran aux goodies liés aux consoles en passant par les pubs, boîtes, protos... et les nombreuses infos liées à leur histoire et leurs jeux distillées au fil de longs paragraphes captivants.

Malheureusement, une absence flagrante de relecture vient entâcher ce joli tableau: les fautes d'orthographe telles que Project «Berkeley» passent encore; mais un copié/collé de la description de Starfox dans la section Virtua Fighter 2 ainsi que celle des Tortues Ninja pour Super Mario Bros.3 ou un bon gros rectangle blanc en place et lieu de la cover de Mega Man 2 oubliée, ça frise un foutage de gueule que des délais serrés ne sauraient excuser; surtout quand on vend cette centaine de pages au prix fort! Carton jaune donc, en espérant que les volumes suivants seront au moins relus une fois avant d'être publiés.

VERDICT ★★★☆☆☆

98%

Pour halluciner, fixez la page de droite
3 minutes.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Miyamoto a concentré tout son talent sur Super Mario World 2 pendant 4 ans. C'est tout dire sur ses qualités.

99%
Consoles + d'or

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

Consoles +

AHL (Rédacteur en chef)

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island !»

Player One

Milouse (Journaliste)

99%
Coup de Coeur

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

Super Power

Sumo (Rédacteur en Chef)

97%
Super Star d'or

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits. Il s'appelle Yoshi's Island.»

Joypad

Trazom (Journaliste)

6 Goombas sur 6
Goombas d'or

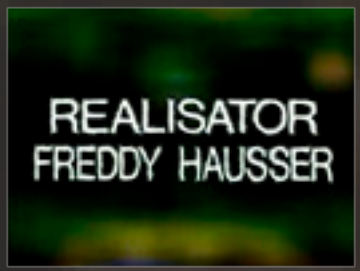
«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

Ultra Player

Goombas (Redacteur en Chef)

Mais où sont passées les archives de TELEVISATOR ?

Si vous faites partie de cette génération T2 et que vous vous êtes dit un jour qu'il était impossible que les archives d'une telle émission soient réduites à quelques extraits de mauvaise qualité sur le net... Voici donc l'enquête qui répondra à LA grande question...



Les vidéos publiques

Il s'agit de quelques extraits de Télévisator 2 que l'on retrouve sur le site abandonware-videos.org, mais aussi d'autres sites rétro et youtube ou dailymotion. Ces fichiers numérisés à partir de VHS sont du coup de qualité assez moyenne mais restent à peu près regardables, à condition de ne pas trop agrandir la fenêtre... Il n'en existe qu'un petit nombre ce qui explique qu'on retrouve souvent les mêmes d'un site à l'autre (exemple: la spéciale Starwing ou la rubrique trucs et astuces SFII...).

Les archives complètes des émissions

Il existe bel et bien des fichiers originaux, complets et de qualité optimale de Télévisator 2, archivés par l'INA (Institut National

de l'Audiovisuel). Pas la totalité des émissions, mais une bonne dizaine allant de juin 93 à avril 94.

Où se trouvent-elles?

Si vous vous demandez pourquoi vous ne les avez pas trouvées en consultant le site de l'INA, c'est parce qu'elles se trouvent dans une section pro dont l'accès public interdit est uniquement réservée aux... Professionnels de l'audiovisuel.

Pourquoi ces archives ne sont-elles pas sur le site public de l'INA?

Il faut savoir que chaque programme, chaque extrait fait l'objet

d'une étude et d'une analyse de l'INA; c'est ainsi que certains programmes comme Télévisator 2 (et 2 émissions complètes du Chevalier du Labyrinthe au passage pour les fans) se sont retrouvés dans la section pro et non publique. Sans être totalement d'accord avec ce principe, il reste compréhensible; nous ne sommes malheureusement pas au pays enchanté et l'audiovisuel reste un business: si l'INA rendait toutes ses archives libres d'accès et gratuites, qui paierait encore pour en exploiter les droits?

Qui peut y accéder?

Il faut remplir un formulaire d'inscription afin d'obtenir un accès. Inutile pour les amateurs de tenter le coup car il faut préciser l'identité de la société que l'on représente ainsi que le secteur d'activités etc...

Comment peut-on obtenir ces programmes Télévisator 2?

Première précision importante à noter: par «professionnel de l'audiovisuel», on entend aussi «personne morale» : on peut donc acquérir des droits de diffusion en représentant une société ou une association (légalement enregistrée et reconnue bien sûr).
Mais il faut savoir que la vente d'extraits ou de programmes, si elle est modulable selon le support de diffusion (télévision, dvd, internet...) est extrêmement onéreuse: le prix d'acquisition des programmes s'élève au minimum à plusieurs centaines d'euros... par minute!

Conclusion

Seul un organisme professionnel pourra réellement acquérir les droits de diffusion des vidéos de Televisator 2 conservées par l'INA. Si ça vous met en rogne, mettez-vous à la place de Cyril Drevet: l'ex-présentateur de l'émission produite par son père, et qui devrait en rester logiquement le propriétaire moral légitime, n'a même pas accès lui-même à ces archives!
Le seul côté positif sortant de cette enquête est qu'il existe bien de vraies archives, espérons qu'elles seront un jour utilisées à bon escient. Car après tout, on a parfois vu des émissions souvenir à la télé, ou des dvd consacrés à des programmes bien moins cultes. Donc en ce qui concerne T2, pourquoi pas?

Télévisator 2 compte sur vous... si vous êtes un professionnel de l'audiovisuel riche, nostalgique et motivé!

"Petit

quand tu desc

oublie la 32 b

"Pour faire d'excellents jeux, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché" Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

commandée

t papa Noël,
endras du ciel,
its que je t'ai
e."

RETRO
POLIS